

Tuần 7

Ngày soạn: 16/10/2025

Tiết 7

Ngày dạy: 21,23/10/2025

BÀI 4 – ĐẠO ĐỨC VÀ VĂN HÓA TRONG SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ KỸ THUẬT SỐ

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Biết một số biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số
- Hiểu được những điều cần lưu ý khi tham gia tạo các sản phẩm số.

2. Năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Tự chủ và tự học: biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.
- Giao tiếp và hợp tác: có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.
- Giải quyết vấn đề và sáng tạo: biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

2.2. Năng lực Tin học

- Biết tôn trọng quyền tác giả của thông tin số. Có ý thức phòng tránh việc sử dụng, sao chép sai quy định các sản phẩm số.. (NLe)
- Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lý vào trao đổi thông tin để tìm hiểu về một số biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ số. (NLd)
- Có ý thức ban đầu về quản lý thông tin số trên các phương tiện thông tin (Nla)

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo không ngừng nâng cao hiệu suất lao động.
- Trung thực khi tạo ra sản phẩm số.
- Củng cố tinh thần yêu nước và trách nhiệm công dân qua mối liên hệ sự phát triển Khoa học – Công nghệ trên thế giới với sự phát triển Tin học của đất nước.

***Đối với HSKT: - Biết một số biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số**

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên: Sách giáo khoa Tin học 8.

- Máy tính, máy chiếu.
- Phiếu học tập.

2. Đối với học sinh: Sách giáo khoa Tin học 8, vở ghi.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động Khởi động (5 phút)

a. Mục tiêu: Học sinh bước đầu nhận ra việc sử dụng sản phẩm số mà không xin phép là không tốt.

b. Nội dung: Hai trường hợp trong SGK trang 18.

c. Sản phẩm: Câu trả lời của học sinh.

- d. Tổ chức thực hiện:**
- GV chiếu hai trường hợp về việc làm của bạn An đối với bức ảnh mà bạn Khoa chụp. Yêu cầu HS suy nghĩ và đưa ra câu trả lời cho câu hỏi: Theo em, An nên làm theo cách nào? Vì sao?
 - HS trả lời theo ý kiến cá nhân.
 - GV khuyên HS nên làm theo cách thứ hai và cũng lưu ý rằng dù là sản phẩm số thì việc sử dụng mà không xin phép là vi phạm các quy định của pháp luật.

2. Hoạt động Hình thành kiến thức mới (30 phút)
Hoạt động 1: Biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số (15 phút)

- a. Mục tiêu:** Biết một số biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số. Có ý thức phòng tránh vi phạm trong quá trình sử dụng.
- b. Nội dung:** Biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số
- c. Sản phẩm:** Phiếu học tập
- d. Tổ chức thực hiện:**

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
*Nhiệm vụ 1: Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV yêu cầu HS hoạt động nhóm hoàn thiện phiếu học tập: <i>Từ hiểu biết của em, hãy thảo luận về các bạn về một vài biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật hay biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.</i> - GV khuyến khích các nhóm học sinh trả lời càng nhiều càng tốt. Có thể sử dụng điện thoại cá nhân (nếu có) để tìm kiếm thêm thông tin trên Internet. Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS suy nghĩ, tham khảo SGK trả lời câu hỏi - GV quan sát và trợ giúp các nhóm Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - HS cử đại diện nhóm báo cáo kết quả. - Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau. Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, kết luận, chính xác hóa kiến thức. - GV yêu cầu HS đọc ghi nhớ. *Nhiệm vụ 2: Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:	1. Biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số - Một số biểu hiện vi phạm: + Quay phim trong rạp chiếu phim. + Chụp ảnh ở nơi không cho phép. + Ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện. + Tải về máy tính cá nhân các tệp bài hát, video có bản quyền để sử dụng mà chưa được phép. + Sao chép thông tin từ một trang web và coi đó là của mình. + Sử dụng phần mềm bẻ khóa. + Phát trực tiếp (livestream) hoặc chia sẻ các vụ bạo lực học đường. Đưa lên mạng thông tin cá nhân của người khác khi chưa được phép. + Tham gia, chia sẻ, quảng cáo cho các trang web cổ vũ bạo lực, đánh bạc,...

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
- GV yêu cầu HS từ những gì vừa học được trả lời các câu hỏi sau: <i>Câu 1. Hành động nào sau đây không vi phạm đạo đức và pháp luật:</i> <i>A. Đăng tải thông tin sai sự thật lên mạng.</i> <i>B. Cố ý nghe, ghi âm trái phép các cuộc nói chuyện.</i> <i>C. Tặng đĩa nhạc có bản quyền em đã mua cho người khác.</i> <i>D. Tải một bài trình chiếu của người khác từ Internet và sử dụng như là của mình tạo ra.</i> <i>Câu 2. Nêu một vài hành động chưa đúng của em khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số mà em đã mắc phải. Nêu cách em sẽ phòng tránh hoặc từ bỏ vi phạm.</i> Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS suy nghĩ, tham khảo SGK trả lời câu hỏi Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - Một số HS trả lời, một số em nhận xét, bổ sung. Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, kết luận, chính xác hóa kiến thức. - GV nhắc nhở HS cần tìm hiểu thông tin, trang bị cho mình những hiểu biết, những kiến thức pháp luật để có nhận thức đúng đắn và bảo đảm rằng mình sử dụng công nghệ kỹ thuật số có trách nhiệm, để tránh vi phạm pháp luật và các chuẩn mực về văn hóa, đạo đức của xã hội.	Câu 1: Đáp án đúng: C Câu 2: Trả lời theo ý của HS.

Hoạt động 2: Trưng thực khi tạo ra sản phẩm số (15 phút)

a. Mục tiêu: Hiểu được những điều cần lưu ý khi tham gia tạo các sản phẩm số. Có ý thức phòng tránh việc sử dụng, sao chép sai quy định các sản phẩm số. Trưng thực khi tạo ra sản phẩm số.

b. Nội dung: Những lưu ý khi tạo sản phẩm số

c. Sản phẩm: Phiếu học tập, câu trả lời của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV chiếu sơ đồ hình 4.3. Nhấn mạnh: Với sự trợ giúp của công nghệ kỹ thuật số và các thiết bị thông minh, em có thể tạo ra được nhiều loại sản phẩm số khác nhau. - GV yêu cầu HS thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi: <i>Để tạo được các sản phẩm số thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật, em cần chú ý những điều gì?</i> Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS suy nghĩ, tham khảo SGK trả lời câu hỏi - GV quan sát và trợ giúp các nhóm Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - HS cử đại diện nhóm báo cáo kết quả. - Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau. Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, kết luận, chính xác hóa kiến thức. - GV yêu cầu HS đọc ghi nhớ. - Chiếu câu hỏi, yêu cầu HS trả lời: <i>Em có cảnh báo và lời khuyên gì với các bạn trong mỗi tình huống dưới đây?</i> a) <i>Bạn em quay video các bạn trong lớp có hành vi bạo lực và đăng lên mạng xã hội.</i> b) <i>Một người bạn sử dụng ảnh em chụp để tham gia một cuộc thi ảnh nhưng chưa có sự đồng ý của em.</i>	2. Trung thực khi tạo ra sản phẩm số - Em cần trang bị cho mình những kiến thức cần thiết và chú ý những điều sau đây: + Luôn trung thực trong quá trình tạo ra sản phẩm số: không sử dụng thông tin giả, thông tin không đáng tin cậy; không sao chép, chỉnh sửa thông tin của người khác rồi coi là của mình. + Nên sử dụng thông tin do mình tự tạo, không sử dụng các thông tin có bản quyền nếu chưa mua hoặc xin phép. + Nội dung và hình thức của sản phẩm tạo ra không được vi phạm các quy định, chuẩn mực về đạo đức phải văn hóa trong xã hội nói chung.

3. Hoạt động luyện tập (5 phút)

a. Mục tiêu: củng cố, luyện tập kiến thức vừa học.

b. Nội dung: Bài tập phần Luyện tập trang 20 SGK.

c. Sản phẩm: Bài làm của học sinh, kỹ năng giải quyết nhiệm vụ học tập.

d. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS làm bài tập 1 trong phần Luyện tập trang 20 SGK.

- HS suy nghĩ, làm bài tập và báo cáo kết quả

Luyện tập

Em hãy xác định các hành động dưới đây là vi phạm hay không vi phạm đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.

- a) Chia sẻ thông tin mua bán động vật hoang dã quý hiếm.
- b) Tạo một trang cá nhân để chia sẻ những kinh nghiệm học tập của mình.
- c) Quay và lan truyền video bạo lực học đường.
- d) Sáng tác một bài thơ về lớp và gửi bạn bè cùng đọc..
- e) Tham gia cá cược bóng đá qua internet.
- f) Chia sẻ địa chỉ một website có chứa các bộ phim không có bản quyền sử dụng

4. Hoạt động Vận dụng (5 phút)

a. Mục tiêu: Vận dụng các kiến thức vừa học giải quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

b. Nội dung: Tạo sản phẩm số có nội dung tuyên truyền, giáo dục về việc sử dụng công nghệ kỹ thuật số đúng cách.

c. Sản phẩm: HS vận dụng các kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ đặt ra.

d. Tổ chức thực hiện:

GV đưa câu hỏi về nhà: Em hãy tạo một sản phẩm số theo cách sáng tạo để hướng dẫn các bạn hiểu đúng về việc sử dụng công nghệ kỹ thuật số. Em hãy đảm bảo sản phẩm của mình thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật nhé. GV gợi ý cho học sinh có thể tạo một tệp văn bản, sơ đồ tư duy hoặc một bài trình chiếu.

Duyệt của TCM

Tổ Phó

GVBM

Bùi Thị Phương Thảo

Nguyễn Thị Phương Diễm